

□Ваш желаемый первый персонаж был принят успешно. Данные будут использоваться для прогнозирования. Вы хотите продолжить ввод второго персонажа? □

Конечно, я это сделаю.

Если бы я сказал, кто еще из моих знакомых подходил под критерий «вне моей лиги», это определенно будет Накаджима Коноха. Она на втором году, как и я. Сейчас она принимала участие в выборах президента студенческого Совета. Школьница, которая соответствует терминам □чистая□, □невинная□□надешико□. Совершенный и невинный тип красоты, в существование которой я не мог поверить. Она личность, которая могла сравниться с Рикой-сама. И кто бы мог подумать? Я уже говорил с ней однажды!

(TL: https://en.wikipedia.org/wiki/Yamato_nadeshiko) (пп от искателя: если вам в лом лезть по ссылке, то кратко надешико- идеальная японка)

Я выставил себя дураком перед ней, но она все равно поговорила со мной с улыбкой. Она тип, который не дискриминирует других, основываясь на внешности и оценках, личность, которая не могла быть испорчена. Я и не мог подумать, что смогу встречаться с такой девушкой без каких-либо оговорок, и добрая девушка была очень привлекательной. Что касается внешности, то я предпочитаю тип Рики-сама.

С такой надеждой, смешанной с моим впечатлением о Накаджима Коноха в качестве основы, я начал вносить данные для второго лица.

Рост-Накаджимы-сан невысокая. Чтобы отличаться от первого человека, ей все равно нужно быть невысокой. 153cm.

Фигура будет стройной ... подождите, давайте поставим средняя и адекватную здесь!

Я должен избегать выбора, который уже сделал!

Волосы будут черными и длинными. Она воплощение чистой женской красоты. У Накаджимы-сан в реальности косы и аксессуары для волос, но таких вариантов здесь не было.

Возможные личности - нежная, энергичная, смелая и тихая. Нежный и тихий уже были использованы, и идя путем исключения, я выбрал энергичная и смелая. Позвольте мне проверить другие ... ужасающая, высокомерная, порочная, жестокая, яндере, дура ... я покачал головой на этом. Ни одно из них не подходит! У меня зловещее предчувствие о героине, которая была бы создана! Все отвергнуты! Я быстро выбрал энергичный и храбрый!

Я сделал свой выбор.

□Данные для второй личности были приняты. Введенные данные для первой и второй личности следующие. □

Данные героини, которые я выбрал вновь показались мне.

[! Аххх?]

Однако я закричал, когда увидел поле личности второго человека.

Они стали в ж-жестокая и смелая????

Я должен был выбрать э-энергичную и смелая... потому что жестокая и энергичная стояли рядом друг с другом? Я постучал слишком поспешно... и небрежно...! Я не проверил второго персонажа так же тщательно, как первую...!

Несмотря на то, что я знал, что выбрал неправильно, но уже пропустил этап, чтобы исправить это.

Экран настроек героини уже сменился.

□Используя введенные данные в качестве основы, мы выполняем предсказание жизни Тосы Ицуки-сан. Пожалуйста, подождите. □

Экран стал таким.

Какая мучительная ошибка. Нет, нет, это может просто сыграть небольшую роль в игре, и настройки героини не могут слишком сильно повлиять на сценарий...! Точно, возможно, характер второго человека будет скорректирован на энергичную и смелую...!

Я вздохнул.

[Это невозможно...]

Моя героиня ... хотя это было просто в игре, у нее странная личность- жестокая и смелая...

Пока я переживал, игра закончила, так называемое, предсказание.

Заголовок □В моей юности нет героинь□ появилась на экране телефона. Я нажал кнопку запуска. Я подбадривал себя, что первая личность была настроена отлично...

[... Ум?]

Игра должна была, наконец, начаться, но появилось окно цифр, букв и знаков. Они всплыли и заполняли экран. Игра зависла, и после принудительного перезагрузилась.

□Error Code000000000000000000000000□

Хм, она перезагрузилась, но на черном фоне появился код ошибки. Эх, как мне это закрыть? Серьезно!

Я решил добиться чего-нибудь беспорядочно тыкая. После этого телефон отреагировал.

Было показано что-то, что можно было расценить как сообщение против меня.

□Мы сделали предсказание вашей жизни, но вам кажется, что у вас не будет героини. Результат предсказания дал 0 героинь. Вероятно, вы будете одиноки всю свою жизнь. Поскольку героинь не существует, ваша игра не может начаться. □

[... Эй.]

Если бы это была обычная мобильная игра, сейчас самое время для нее попросить меня заплатить ... как дерзко!

Это правда, что у меня не было девушки! Я признаю, что моя героиня еще не дебютировала в моей жизни. Тем не менее, нет причин, по которым я был бы обречен быть одиноким всю

жизнь, верно?

Хотя слоган гласил "героиня, которая принадлежит только вам", героиня не появилась. Не смей думать, что это приемлемо, ясно?

Когда мои эмоции кипели, я сжал телефон обеими руками и начал его колотить о стену!

□Но в этой ситуации----- Тоса Ицуки-сан может воспользоваться кредитом. Воспользовавшись кредитом, вы сможете играть в эту игру в течение 5 дней. Однако героиня должна появиться в последний день и быть подтверждена. Выплата кредита может быть отменена путем удовлетворения этого условия. Если игра заканчивается каким-то другим способом, вы будете вынуждены вернуть кредит. Подробнее см. □Относительно принудительного возмещения□. У вас есть только один шанс заплатить за эту игру. Вы хотите продолжить? □

Да или нет?

Это была ... стратегия игровой компании? Возможно, этот экран появляется перед всеми. Но я бы почувствовал себя проигравшим, если бы выбрал " нет "тут, как бесит. Я стал бы неудачником, если бы выбрал нет!

Так что я нажал да!

После нажатия этой кнопки, я понял, что еще не прочитал □в отношении принудительного возмещения□. Было ли это ошибкой?

— Ну и что??

Ради героини, которая принадлежит только мне! Без сожалений!

□Согласно прогнозу вашей жизни, общее возможная сумма кредита составляет 1,000,000 Соль. Для игры в течение 5 дней потребуется 300 000 Соль. Кроме того, сумма кредита может измениться во время игры. Соль не могут быть возвращены наличными. 300,000 Соль должны быть погашены. Вы хотите начать игру?□

Да!

300,000 Соль-ничто. Короче говоря, Соль-игровая валюта, верно?

Часть о том, что не требуется наличных денег, была подозрительной ... если ситуация, когда кредит соль должен был быть погашен наличными, возникает, я бы с этим справился!

После нажатия один раз, диалоговое окно исчезло. Валюта в этом приложении? Мне показалось, что 300 000 Соль были одолжены из ниоткуда. Там не было никаких платежей в приложении или запрос на мой номер банковского счета. Хорошо!

□Используя данные, введенные Тоса Ицуки, генерируются временные события. □

После этих слов, игра началась нормально.

Дата начала игры была назначена на 26 сентября, понедельник.

(пп от искателя: либо после пролога прошло несколько дней, либо они учатся по воскресения, ну или я чего-то не понимаю. В общем таков английский перевод)

Так что все должно было начаться завтра. Но я... не вписывал дату. Ну, извлечение даты из телефона не было таким уж неправдоподобным.

Главный герой - аватар игрока имел то же имя, что и я, [Тоса Ицуки]. Мое имя появилось в диалоговом окне, но не было никакого портрета моего аватара. Это началось с того, что я покинул дом. Мой персонаж был на пути в школу.

Обычно, помимо диалогов, главный герой также имел бы монолог в своем сердце, но этого не произошло здесь. Казалось, это из того типа, где был вырезан монолог, и игра продвигалась только через диалоги. Что касается объяснения движений, то оно было выражено чем-то вроде [Тоса Ицуки покинул свой дом.]

... Присутствовала фоновая музыка, так что это была ортодоксальная визуальная игра. Фон не был реалистичным или 3D, от того, как история прогрессирует нажатием на текст, я не могу сказать, что это была система, как они утверждали, «новейшей разработки». Тупое сообщение, в конце концов.

Где передовые технологии? Нет никакого ощущения научной фантастики.

Не только это, я не видел никаких функции типа сохранить или загрузить. В правом верхнем углу экрана была иконка, которая выглядела как значек настройки, но она не реагировала, когда я ее нажимал. Как в играх, где вы не могли разблокировать это, до достижения определенного этапа?

— Но какой бы дрянной ни была система, главное - героиня.

Для этой игры было бы прекрасно, если бы героиня была хороша! Это было единственное, чего я с нетерпением ожидал.

Единственные ожидания, которые у меня были от [в моей юности нет героинь] была героиня!

Пока существует милая героиня, я могу закрывать глаза на все остальное.

Кого волнует история! Все было бы отлично даже если бы история была скучной!

Все еще ... все еще не появилась?

Выходи, моя героиня!

Я продолжил искать свою героиню. Но все еще ничего ... до появления других персонажей.

Мой аватар добрался до класса. Наконец-то здесь появился персонажи с портретами!

— Это были парни. [Друг А] и [Друг В]. У них, вероятно, не было имен, так как они второстепенные персонажи. Но [Друг А] высоким с лицом, похожее на самурая, он похож на Гон-чана. [Друг В] имел чувство юмора, как и Казуя. И [Друг В], похоже, недавно заполучил девушку. Из повествования [Друг В хвастается своей любовной жизнью]. Появилось, но не было конкретных диалогов.

И вот, появилась ветка выбора.

□Слушайте друга В, пока он не будет удовлетворен. □

□Гневно ударите друга В.□

□Искусно смените тему.□

Обычно я ожидал, что выбор в таких играх для чтения будет связан с героиней ... Я не мог угадать правильный вариант. Что это? Хвастовство внутри игры, но я все еще не хочу слушать, поэтому я отбросил первый вариант. Я мог понять чувства во втором варианте, но избивать его внезапно было немного ... Я не был молодым человеком, который так легко мог потерять над собой контроль, и разве □Друг В□ не был очень похож на Казуя? Ну, я не сомневаюсь, что должен выбрать «сменить тему».

Выбрав третий вариант, мой аватар ...

□..... Я тоже хочу подругу. □

Сказал, чтоб изменить тему!

Как это будет связано со встречей с героиней? □Друг А□ и □Друг В□ поведут меня?

□Как насчет присоединиться к клубу лучников? Там полно одиноких красавиц. Особенно эта первогодка. Как ее зовут...? □МО□ ... Нет, □Та...□□

□Друга А□ сказал мне. Я думал, что это будет имя героини, но единственная подсказка была □Мо□ и □Та□... я, вероятно, ошибся.

□Ты думаешь, что кто-то вроде меня, у которого опыт без подруги равен возрасту, может познакомить тебя с симпатичной девушкой?□

□Друга В□спустил моего аватара на землю. Кстати о разговорах ... было бы не странно для мобильной игры иметь полный спектр голосов, но сценарий в этой игре не был озвучен ... с героиней также...?

И разговор закончился безо всяких выводов ... просто так закончился.

□... Фу.□

Когда я уставился на свой телефон, я покачал головой. Глубокий вдох. Не беспокойся. Разве это не было только прологом игры? Это просто показывало мне игровую систему. Это определенно не повлияет на будущие решения. Я не был разочарован. Мои виски не болели!

Хорошо, еще раз! пуск!

Даже в игре работа школьников посещать уроки. Мой аватар не пропускал занятия, и время шло спокойно. Это было так □Тоса Ицуки слушает лекцию истории В□.

Первый урок, История В. второй урок, разговорный английский II. Третий урок, Химия. Четвертый урок, Современная Литература В.

Расписание---до сих пор было идентично расписанию на понедельник для класса 2-2 старшей школы Хонами. Это было похоже на мое завтрашнее расписание. Пятый и шестой урок тоже совпадали. Это значит...

В голове появилось рекламное письмо о предсказании будущего. Также [друг А] и [друг В] выглядящие как Гон-Чан и Казуя...

Я смотрел на экран игры, это было не что-то особенное, на фоне простой класс, который можно было увидеть где угодно. Диалоговое окно было размещено ортодоксально в нижней части экрана. (пп от искателя: мне просто нравится, как английском перевели и звучит ортодоксальный, а так это значит "по канонам". "Обычно")

Это было невозможно, верно? Я смеялся над собой за то, что на мгновение застрял в таких глупых мыслях.

Вместо этого, героиня была важнее ... когда она появится? Во время обеденного перерыва? Не может же быть других вариантов? --- Давайте продолжим.

[Ох?]

Во время четвертого урока «современной литературы В» была небольшая сценка. Учитель назвал мое имя во время урока, и мой аватар начал читать вслух. Учитель исправил иероглиф, который был произнесен неправильно. Мой аватар прочитал [] как [Се тсу ду ю], правильный вариант был [бон бори], океюшки ~

А затем, волнительный обеденный перерыв, где героиня, наконец, появится!

Появилась вторая ветка выбора.

[Купить хлеб в закусочной]

[Надеть мусорный пакет на голову и прыгнуть с крыши одного здания на другое.]

[Пойдите в школьную столовую, заказать полный курс западной еды за 30 000 йен и получить боль в животе.]

(пп от искателя: если кто не знает 100 йен= 57 рублей на сегодняшний день, то бишь 17164 рублей, если опустить копейки, за обед)

Это меня напрягло.

Эта игра смотрит на меня свысока?

Первым выбором был бы типичным для меня. Поскольку мои родители были за границей, я остался только с моим дедом. Мы оба были посредственными в своем кулинарном мастерстве. Хотя мы готовим себе завтраки, мы редко встаем рано, чтобы сделать ланч-боксы или что-то еще. Мой стиль был спать до самого последнего момента. Мой дед ... он на пенсии, и проживал свои дни неторопливо. Он тоже рано вставал, но, несмотря на то, что ему было 73 года, он иногда играл в FPS всю ночь. И я люблю хлеб! Оставив все это в стороне, закусочная в старшей школе Хонами была действительно вкусной! Самой восхитительной! Следовательно, мой обед

состоит в основном из хлеба.

И так, выбор первого варианта вполне подойдет. Для меня это тоже была очень привычная рутина.

Что касается второго варианта, разве это не было просто извращением!? Используя здравый смысл, я бы не встретил героиню, даже если бы сделал это! И я умру, если потерплю неудачу! Это ловушка!

Третий вариант ... Ну, у меня не было 30,000 иен, но так как это была игра, так что все равно. У моего аватара должны быть деньги. Но если это не так, то это просто ужасно! Даже больше - это вызовет расстройство желудка! Кто согласится причинит себе добровольно вред!? Даже если это была игра, главный герой все равно мой аватар! Какая жалость!

Закричал я в своем сердце. Так успокойся.

[Я хочу купить хлеб в закусочной.]

И вот, мой аватар пошел в закусочную, чтобы купить хлеб. Мой аватар выбрал хлеб с Якисобой и яйца тэрияки. Появилось повествование [Тоса Ицки заплатил деньги].

(пп от искателя: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Тэрияки> если кому интересно)

[Якисоба и яйца тэрияки ...?]

Я хмуро прошептал.

С начала второго семестра закусочная старшей школы Хонами обновила свое меню. Они даже приложили больше усилия в старые продукты чтобы сохранить свое имя. Для того, чтобы разобраться в новом меню, я придумал лайфак, чтобы попробовать весь хлеб. Если товар был распродан, я бы купил его в следующий раз.

Согласно расписанию, завтра, в понедельник должен быть хлеб Якисоба и хлеб с яйцами тэрияки. Во вторник будет шоколадный круассан, жареная булочка с креветками и сэндвич с кремом. В среду - сэндвич с яйцами и тунцом + булочка со сладкой фасолью. В четверг - миндальная булочка, жареный мясной бутерброд и сырный сэндвич с копченым мясом. В пятницу - булочка с карри, луковая булочка и булочка с медовой дыней.

Мой аватар принес хлеб, как я и планировал.

У него было много общего со мной ... почему так...? Как странно...

— После этого.

Я не забыл самое главное.

Все еще не нету! До сих пор, нету! Моя героиня до сих пор не появилась! Даже мельком!

Это будет позже? Она появится позже? Могу ли я в это верить?

Что-то случится во время обеда?

... Но ничего не случилось. Вопреки моим ожиданиям, мой аватар просто одиноко ел в классе. [Друг В] был со своей девушкой, с которой он недавно начал встречаться, а [Друг А] уже имел

девушку и ел с ней, как обычно. Что было с моими друзьями, которые были более интересными, чем я, даже в игре?

Мой аватар съел обед, бездумно слушал болтовню вокруг него, и так обеденный перерыв закончился. Как такое могло случиться?

Если все так, осталось только время после школы!

Но в этот момент экран почернел. Фоновая музыка остановилась и стало тихо.

□На данный момент игра предсказания закончилась. Пожалуйста, попробуйте еще раз через некоторое время. Время, когда игра будет доступна—□

Число было отображено в виде обратного отсчета. Я мог бы продолжить только после полудня завтра. Он не реагировал, когда я попытался постучать по нему. Звук не было, отсчет не ускорялся и не исчезал. Ничего не изменилось.

На данный момент все было в порядке. Верно?

... Думаю, я подожду. Было понятно, что одна игровая сессия мобильных игр будет короткой. Были ограничения, мешающие игрокам бросаться прямо до конца, так и должно быть.

Тем не менее, это было слишком односторонне, не так ли? Где была героиня?

Где -- была -- эта- героиня!

До сих пор не было даже намека на нее!

Игра была всего на пять дней, но я провел уже полдня ? Это означало, что прошла десятая часть времени?

□Теперь, когда дошло до такого , я заставлю героиню появиться, даже если мне придется ее схватить...□

По крайней мере, в игре!

Я храню свою страсть в своем сердце и готовлюсь к завтрашнему дню. Пришло время спать.

<http://tl.rulate.ru/book/5967/324704>